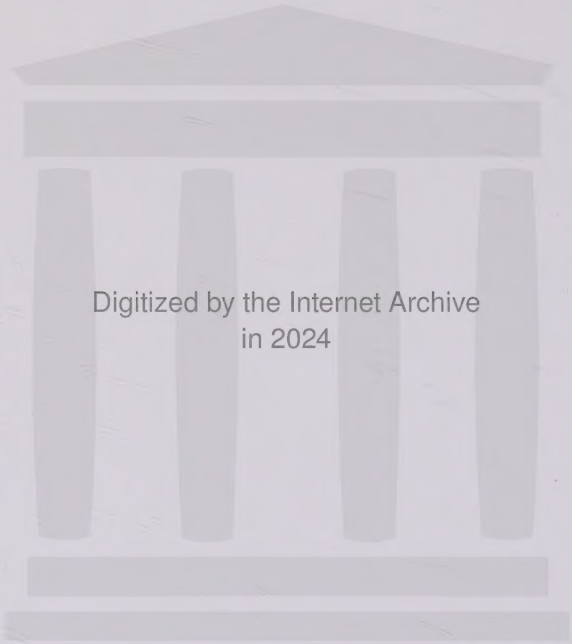
SCOOBY-DOO!

MYSTÈRES ASSOCIÉS

Le justicier de la mort

LA BIBLIOTHÈQUE ROSE


Digitized by the Internet Archive
in 2024

https://archive.org/details/scoobydoo05lejus0000unse

SCOOBY-DOO!™

MYSTÈRES ASSOCIÉS

Le justicier de la mort

Copyright © 2015 Hanna-Barbera
SCOOBY-DOO MYSTERY, INC. and all related characters and elements are trademarks of and © Hanna-Barbera.
WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s15)

HACH35147

Édité par Hachette Livre
Novélisation : Arnaud Huber

Conception graphique : Célia Gabilloux

Hachette Livre, 58 rue Jean Bleuzen, 92178 Vanves cedex.

SCOOBY-DOO!™

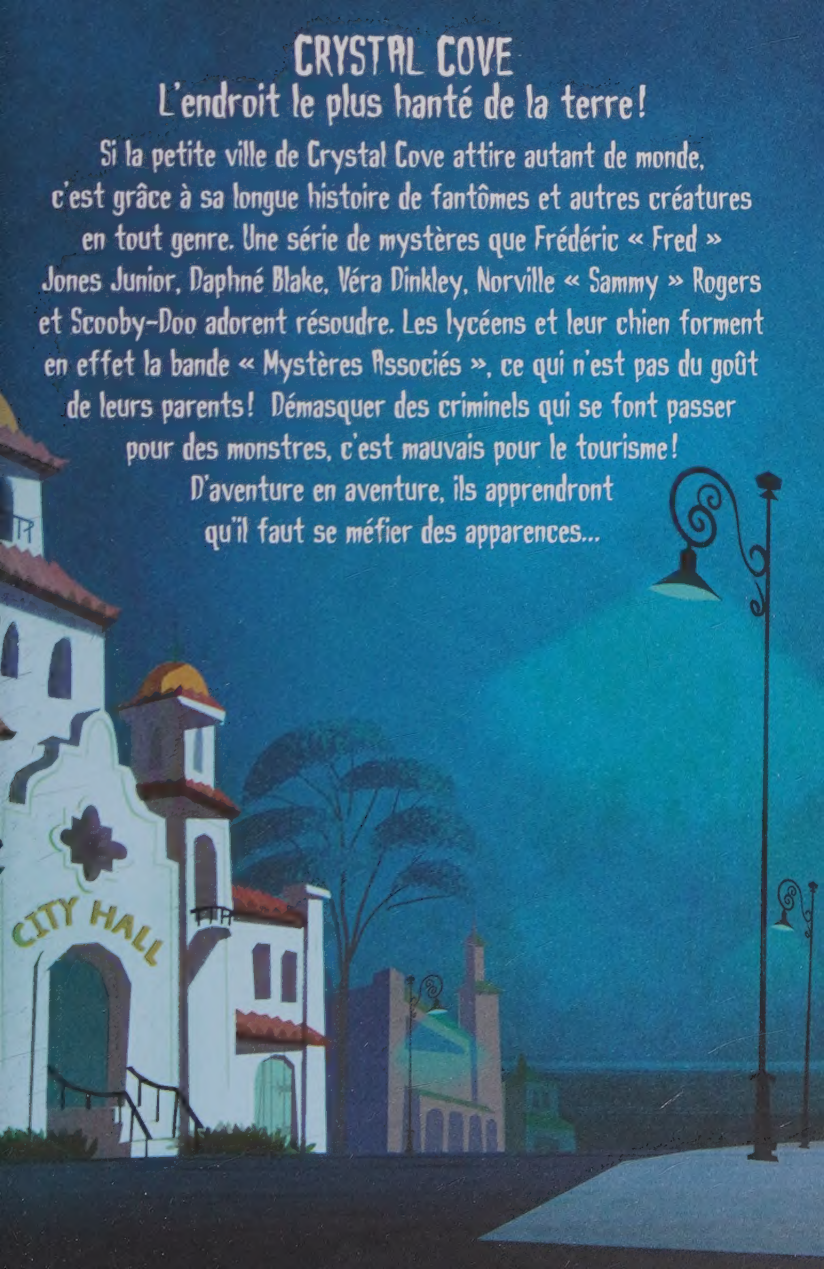
MYSTÈRES ASSOCIÉS

Le justicier de la mort

hachette
JEUNESSE

CRYSTAL COVE
L'endroit le plus hanté de la terre !

Si la petite ville de Crystal Cove attire autant de monde, c'est grâce à sa longue histoire de fantômes et autres créatures en tout genre. Une série de mystères que Frédéric « Fred » Jones Junior, Daphné Blake, Véra Dinkley, Norville « Sammy » Rogers et Scooby-Doo adorent résoudre. Les lycéens et leur chien forment en effet la bande « Mystères Associés », ce qui n'est pas du goût de leurs parents ! Démasquer des criminels qui se font passer pour des monstres, c'est mauvais pour le tourisme !
D'aventure en aventure, ils apprendront qu'il faut se méfier des apparences...



FRED
Grand gaillard blond, passionné d'aventure,
Fred est en quelque sorte le chef de la bande.
Ce qu'il aime par-dessus tout ? Fabriquer des pièges
insolites et résoudre des énigmes !

DAPHNÉ

Fille de milliardaires, Daphné aime autant la mode que mener l'enquête! Et elle a le béguin pour Fred. Ses parents préféreraient qu'elle suive l'exemple de ses sœurs aînées et épouse un jeune homme riche...

VÉRA

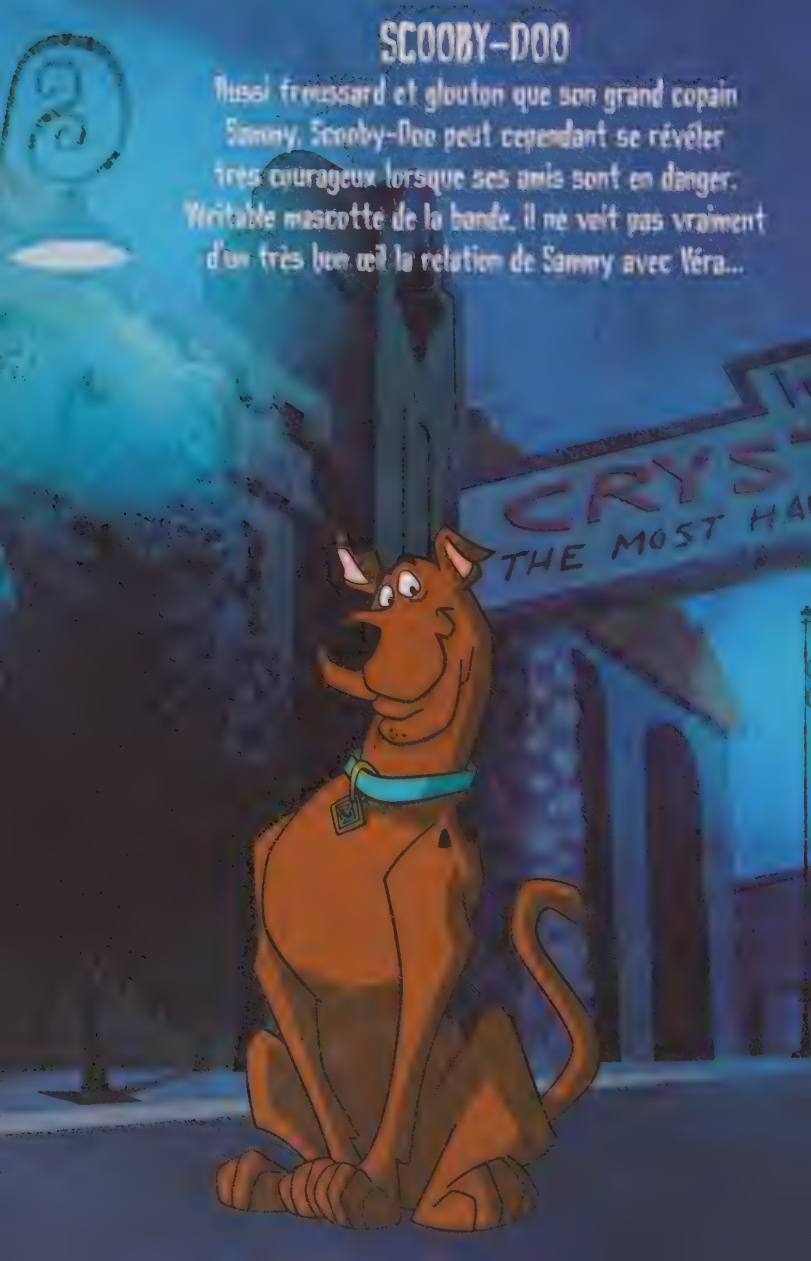
C'est l'intellectuelle de la bande! Rationnelle, Véra ne croit pas aux monstres! Elle a d'ailleurs un peu honte que ses parents aient les propriétaires du musée du Surnaturel de la ville. Rêveuse de Sammy, elle a souvent l'impression qu'il lui préfère Scooby-Doo...

SAMMY

Très gourmand, Sammy est aussi drôle et gentil que maladroit et peureux. La nourriture et son amitié avec Scooby-Doo sont les deux choses les plus importantes dans sa vie. Même s'il aime aussi beaucoup Véra...

SCOOBY-DOO

Aussi froussard et glouton que son grand copain Sammy, Scooby-Doo peut cependant se révéler très courageux lorsque ses amis sont en danger. Véritable mascotte de la bande, il ne voit pas vraiment d'un très bon œil la relation de Sammy avec Véra...



1

Le retour de Dead Justice

Un épais brouillard a envahi Crystal Cove en même temps que la nuit. Les rues sont désertes. Devant la mairie, des lampadaires clignotent, éclairant faiblement un stand de hot-dogs abandonné. Un peu plus loin, une cage en cordage est suspendue

à un arbre. Dans l'ombre d'une ruelle, les membres de Mystères Associés veillent... Depuis plusieurs nuits, ils sont sur la piste d'un monstre.

Fred décrit dans les moindres détails le mécanisme de son nouveau piège, fier comme un coq.

— Lorsque je tirerai sur la corde, un système de poulies reliées à un contrepoids accroché à l'arbre fera avancer le stand de hot-dogs.

— Des hot-dogs ?! ne peut s'empêcher de saliver Scooby-Doo.

— Suis un peu, Scooby ! proteste Fred.

— On ne comprend rien ! rétorque Véra.

— C'est vrai qu'il a l'air un peu compliqué, ton piège... admet Daphné.

Fred hausse les épaules en soupirant.

Soudain, des grognements rauques brisent le silence. Posté à l'angle de la ruelle, Sam donne l'alerte.

— C'est le Piranha-Bouc !

La créature vient de sortir de la mairie. Son corps est bizarrement proportionné : elle a une tête de piranha géante et un thorax minuscule, montés sur des pattes de

bouc. Ses dents sont énormes et ses nageoires semblent aussi pointues que des aiguilles.

Le monstre porte des plans sous un bras. Fred tire sur la corde de son piège : rien ne se passe…

— Pourquoi ça coince ? bougonne-t-il.

Trop tard : le Piranha-Bouc les a repérés ! Il saute par-dessus la rampe du perron de la mairie et s'enfuit dans la direction opposée.

— Fred, il va nous échapper ! l'avertit Véra.

Une sirène de police retentit subitement. Le monstre est ébloui par les phares de la voiture. Une ombre massive en sort et s'approche de lui : c'est le shérif Bronson Stone.

— Et il va où comme ça, le Piranha-Bouc ? interroge-t-il de sa grosse voix rauque.

Les Mystères Associés d'un côté, le shérif de l'autre : le monstre est pris en sandwich.

— Je suis fichu ! gémit-il.

— Heureusement que le shérif Stone était là, commente Véra.

— Et comment ! approuve ce dernier. Je vous ai pourtant répété

des milliers de fois que la lutte contre le crime est l'affaire des professionnels.

Il se tourne vers l'affreux malfaiteur, menottes à la main.

— Piranha-Bouc, je t'arrête !

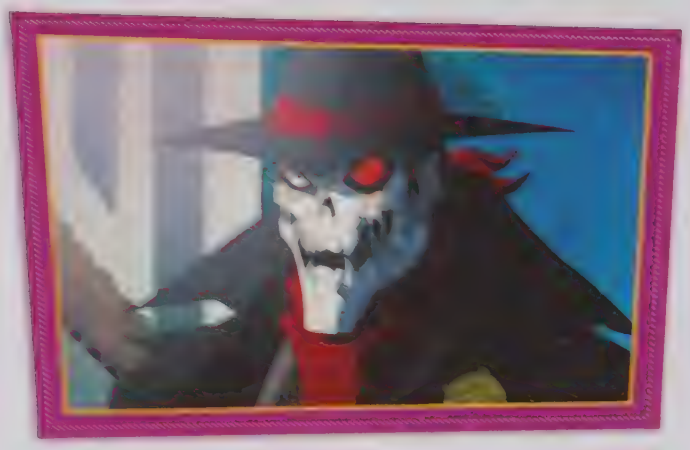
À peine le shérif a-t-il prononcé ces mots que Fred lâche malencontreusement la corde de son piège. Contre toute attente, celui-ci s'actionne comme prévu. Le stand de hot-dogs se met à rouler. Sam et Scooby en attrapent quelques-uns au passage. Ils auraient pourtant mieux fait de filer : le piège se referme et s'envole dans les airs ! La bande

au grand complet et le shérif sont coincés, entassés les uns sur les autres. On dirait un gros jambon suspendu !

— *Ciao !* Bonsoir ! leur lance le Piranha-Bouc.

Mais le monstre n'a pas le temps de faire trois pas qu'une inquiétante silhouette se dresse au bout de la rue : un homme à cheval.

Effrayé, le Piranha-Bouc recule. Le cavalier s'approche. Il entre dans le faisceau de lumière d'un lampadaire. Sous son chapeau de cow-boy se cache une tête squelettique, à peine recouverte de quelques lambeaux de peau grise. L'un de ses yeux est rouge comme la braise, cerclé de noir, sans pupille. Une étoile de shérif est accrochée au revers de son manteau. Quant à son cheval, on dirait qu'il



est passé sous le scanner à rayons X d'un aéroport : ses os brillent à travers sa robe sombre.

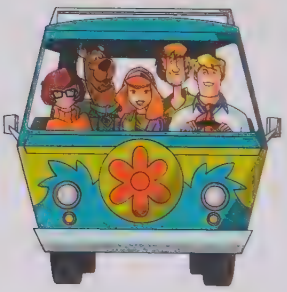
Le shérif et les membres de Mystères Associés sont aussi stupéfaits qu'impuissants. Le Piranha-Bouc ne tarde pas à décamper. Mais le cavalier fantôme ne l'entend pas de cette oreille ; il dégaine un lasso de feu et attrape facilement le fuyard.

Puis il s'en va en le traînant sur le trottoir, dans un nuage de poussière parcouru d'éclairs.

— À un de ces jours, shérif ! ricane-t-il en s'éloignant.

— Dead Justice… C'est impossible ! s'écrie Bronson Stone, visiblement effrayé.

D'où peut bien sortir ce cow-boy zombie ? Voilà un nouveau mystère à résoudre pour nos jeunes enquêteurs.



Une incroyable surprise

Fred et ses amis sont très intrigués par la réaction du shérif face au cavalier zombie. Une fois libérés du piège, ils ne tardent pas à l'interroger.

— Qui est ce Dead Justice ? commence Véra.

Bronson Stone lisse sa moustache et réajuste son chapeau sur son crâne.

— Le plus grand homme de loi de l'histoire de Crystal Cove ! Il a nettoyé notre ville de tous les criminels.

Puis, posant un pied sur le pare-chocs de sa voiture, il déclare, non sans prétention :

— C'est mon troisième plus grand héros, après moi et monsieur le maire.

— Son nom ne me dit rien… commente Fred en se grattant le menton.

— Probablement parce qu'il est mort il y a une bonne centaine d'années ! répond le shérif.

Daphné interrompt brusquement la discussion, incapable de réprimer son dégoût : des coquilles d'huîtres jonchent la route.

— On voit de plus en plus ce genre de déchets dans nos rues, c'est répugnant ! se plaint-elle.

Daphné est allergique aux fruits de mer. Leur simple vue lui provoque des haut-le-cœur. Mais le reste de la bande prête peu d'attention à ses propos. Véra ramasse les dossiers que le Piranha-Bouc a laissé tomber, puis s'adresse au shérif.

— Il est arrivé fort à propos, votre justicier. Avec ces plans des réserves d'eau potable de Crystal Cove, il aurait pu assécher la ville.

Le shérif ne répond pas. Il a l'air perdu dans ses pensées.

— On aurait été dans l'incapacité de se laver, observe Sammy.

— C'est déjà le cas, lui fait remarquer Scooby-Doo.

— Chut, tais-toi… s'empresse de l'interrompre son ami.

Il y a donc plus sale que des coquilles d'huîtres sur la chaussée. Heureusement pour Sam et Scooby, leur hygiène déplorable est rapidement reléguée au second plan, car le shérif reprend la parole.

— Qu'a-t-il pu se passer de si grave pour que le plus célèbre homme de loi de Crystal Cove ressuscite d'entre les morts ?

— Peut-être est-il revenu dans le seul but de faire régner l'ordre ? avance Véra.

— On n'a pas besoin de lui ! rétorque le shérif. Si j'ai remporté vingt-sept années d'affilée le Prix de la lutte contre le crime de Crystal Cove, c'est parce qu'il n'y a qu'un seul homme de loi digne de ce nom dans cette ville !

Il se désigne du pouce avec fermeté et ajoute :

— Cet homme, c'est le shérif Bronson Stone.

Vexé, il remonte dans sa voiture et prend congé de la bande Mystères Associés.

Les jours suivants prouvent cependant que Véra a vu juste : Dead Justice est revenu de l'au-delà pour reprendre sa place. Chaque fois que le shérif Stone est sur le point d'empêcher un cambriolage ou un hold-up, le cavalier fantôme le devance. Avec son lasso électrique, il attrape tous les bandits qui rôdent

dans Crystal Cove et les jette en prison, pieds et poings liés.

Lorsque vient le soir de la remise du Prix de la lutte contre le crime, le shérif Stone est pressé de recevoir son trophée. Il a prévu de rentrer ensuite chez lui pour regarder un bon film.

Sous le porche du commissariat, il s'installe sur une chaise, les bras croisés. L'adjoint Buckner, dit Bucky, l'un de ses plus grands fans, l'aborde, très excité. Avec son physique rondouillard et ses grosses lunettes, on se demande comment il est parvenu à entrer dans la police.

— Bonsoir, shérif ! Vous n'avez pas le trac, j'espère ?

— Certainement pas, Bucky, puisque, chaque année, c'est moi, le héros !

L'adjoint Buckner sort de sa poche un folioscope, un petit carnet plein de dessins qui s'animent quand on le feuillette rapidement.

— Je l'ai fabriqué rien que pour vous, explique-t-il en faisant tourner les pages à toute vitesse.

Sur le petit cahier, on voit le shérif arrêter un méchant, puis serrer la main du maire.

— À la fin, le gagnant, c'est vous ! ajoute Bucky avec malice.

— Va donc me chercher une barbe à papa! réplique Bronson Stone, dédaigneux.

— À vos ordres, shérif! s'exclame son adjoint.

Dans la foule, les Mystères Associés attendent patiemment le début des festivités. Fred se demande si, un jour, eux aussi recevront une telle récompense. Après tout, sans leur aide, de nombreux criminels seraient encore en liberté.

Le maire s'avance et prend le micro.

— Chers concitoyens, merci à tous d'être venus à la 215e cérémonie récompensant le champion de la lutte contre le crime à Crystal Cove.

Il se tourne vers l'huissier de justice.

— Puis-je avoir le résultat du vote, s'il vous plaît ?

La jeune femme lui tend une enveloppe. Le maire la décachette et en sort une feuille sur laquelle le nom du shérif s'est déjà retrouvé écrit vingt-sept fois.

— Le champion anticriminalité de cette année est...

Suspense !

— ... Dead Justice !

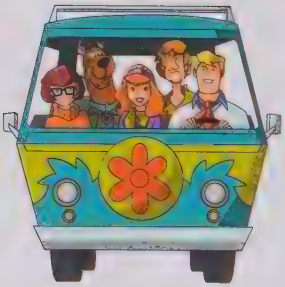
La foule pousse un cri de surprise.

— Je ne savais même pas qu'il pouvait être candidat, puisqu'il est mort ! s'étonne Sammy.

Scooby-Doo hoche la tête.

— Moi aussi, j'en reste sans voix, commente-t-il.

Dans la seconde qui suit, Dead Justice surgit dans un nuage de fumée et ricane sournoisement. Son cheval hennit. Les spectateurs sont tétanisés de peur…



3

Le Ranger de la Nuit

— Les récompenses, c'est un truc de mauviettes ! clame Dead Justice.

Persuadé qu'il allait l'emporter comme chaque année, le shérif Bronson Stone s'est déjà emparé du trophée.

— Moi, je ne fais que mon travail… poursuit le cavalier fantôme.

Il passe une main sur la crosse de son colt, puis dégaine.

— On ne peut pas en dire autant de cet incapable qui vous sert de shérif !

Dead Justice ajuste son arme et tire. Une seule balle lui suffit pour fendre net le trophée. Une moitié reste dans les mains de Bronson Stone tandis que l'autre atterrit dans celles de Fred.

— Je ne fais pas ce travail pour qu'on me félicite mais pour rendre la justice ! ajoute solennellement l'effrayant cow-boy.

Son cheval se cabre en crachant des flammes.

— Allez, hue, Greg !

— Son cheval s'appelle Greg ? remarque Véra, interloquée.

En effet, c'est un nom bizarre pour le fidèle destrier d'un fantôme surgi du lointain Far West.

Dead Justice éclate d'un rire sardonique, puis part au galop. Il se volatilise comme il est arrivé.

— En plus d'être la crème du crime, ce Dead Justice a le sens du spectacle ! s'exclame le maire dans le micro.

La foule exulte. Entre colère et déception, le shérif Stone se révolte.

— Monsieur le maire, vous n'envisagez pas sérieusement de lui décerner le prix ?! Il n'est même pas vivant !

— Vous ne m'avez jamais empêché de vous le donner ! rétorque le maire.

Puis il se met à rire.

— C'était une blague ! précise-t-il en prenant congé.

Pour couronner le tout, Buckner débarque la bouche en cœur. Tout sourire, il tend une barbe à papa au shérif.

— Alors, vous avez gagné ?

Bronson Stone n'est vraiment pas d'humeur. Il ignore dédaigneusement son adjoint et descend les

escaliers du commissariat. En arrivant sur le bitume, déjà déserté par les badauds, il manque de glisser.

— Fichtre ! jure-t-il. D'où sortent toutes ces coquilles d'huîtres ? C'est un parking ici, pas un magasin de fruits de mer !

Véra considère le tas de coquilles d'un air perplexe, puis se baisse pour en ramasser une.

— Ce sont les mêmes que celles qui se trouvaient devant l'hôtel de ville ! observe-t-elle.

Au même instant, Sam et Scooby rejoignent le groupe, les bras et les pattes chargés d'huîtres.

— Où avez-vous trouvé tout ça? leur demande Daphné.

— On les a achetées à cet homme.

Sammy désigne un blond moustachu adossé à une voiture de sport rouge. Son autoradio diffuse un morceau de rock à plein volume. L'inconnu porte un costume blanc, des baskets et une paire de lunettes de soleil, alors qu'il fait nuit. D'un geste assuré, il gobe une huître, avant de jeter la coquille sur le macadam.

— Vous le connaissez, shérif ? interroge Daphné.

À ses bras croisés et ses sourcils froncés, on comprend tout de suite que Bronson Stone n'apprécie pas du tout cet étrange individu.

— Il se fait appeler le Ranger de la Nuit. Il tient un blog, où il raconte que je suis un incapable. Je le déteste !

— Il n'y a pas quelque chose qui vous semble suspect chez cet homme ? demande Fred.

— Plus d'une chose, tu veux dire ! renchérit Véra.

Le Ranger de la Nuit saute dans son bolide et démarre en trombe. La bande Mystères Associés décide de le prendre en filature.

Au bout de quelques kilomètres, l'homme finit par s'arrêter aux abords d'une maison isolée, à l'extérieur de Crystal Cove, au bout d'une route escarpée longeant la mer.

— Si on découvre que ce Ranger de la Nuit a un rapport quelconque avec Dead Justice, on sera vraiment obligés de rendre nos huîtres ? s'inquiète Sammy.

— Il va pouvoir nous répondre en personne ! s'exclame Véra.

Mais, au sortir d'un virage, Dead Justice leur barre la route, une main sur son colt, prêt à dégainer. Fred est contraint de freiner.

— On ne vous a jamais dit que la curiosité était un vilain défaut? rugit le cavalier fantôme.

Il sort son six-coups et tire. Nimbées d'un halo vert, ses balles ont des yeux et des dents. Elles fendent l'air dans un sifflement strident, puis explosent en fumée en touchant le pare-brise de la Mystery Machine. Les cinq amis se protègent instinctivement le visage. Lorsque la fumée s'est dissipée, ils relèvent la tête et découvrent Dead Justice à moins d'un mètre d'eux.

— Il n'y a qu'un seul homme de loi à Crystal Cove, et c'est moi ! Alors arrêtez de fouiner partout !

— Et si nous refusons ? réplique Fred.

Un doigt sur la détente de son arme, Dead Justice le met en joue.

— Eh bien, la prochaine fois que je vous croise, je tire à vue !

Il rit de sa menace, cabre son cheval et se volatilise encore une fois.

La bande décide d'abandonner la piste du Ranger de la Nuit. Du moins, pour l'instant.

— Je crois qu'il est temps d'avoir une petite conversation avec le shérif Stone, déclare Fred.

La légende de Dead Justice

Installée dans un lotissement tranquille de Crystal Cove, la maison du shérif ressemble à un ranch. La haie est décorée de vieilles roues de diligence. Le squelette d'une tête de vache et des fers à cheval sont accrochés sur la façade principale.

Daphné a des doutes sur cette visite. Elle en fait part à Fred.

— Il ne nous porte pas vraiment dans son cœur… Tu es sûr que c'est une bonne idée ?

— On n'a pas le choix ! Si nous voulons en savoir plus sur ce cow-boy de malheur, il faut interroger son fan numéro un.

Alors qu'ils s'approchent du perron, une vieille femme à la coiffure volumineuse et aux énormes lunettes ouvre brusquement la porte. On dirait que le shérif habite chez sa maman. Quoique toute petite, elle n'a pas l'air commode et les met en joue avec une carabine presque aussi grande qu'elle.

— On ne bouge plus ! leur lance-t-elle d'une voix grinçante.

Fred s'avance prudemment et tente de la calmer.

— Nous venons voir le shérif, explique-t-il simplement.

— Il est dans son lit ! répond-elle avec agressivité.

— C'est à propos de Dead Justice, insiste Fred.

— Nous pensons que quelqu'un essaie de ternir l'image du shérif, ajoute Daphné.

La mère de Bronson Stone baisse aussitôt sa carabine. Un sourire d'approbation illumine son visage joufflu.

— C'est ce que je me tue à lui dire !

Droite dans ses bottes de cow-boy, elle se tourne vers la maison.

— Shérif, tu as de la visite ! crie-t-elle.

— Qui est-ce ? entend-on grommeler à l'intérieur.

— Un groupe de jeunes gens avec un gros chien.

— Envoie-les paître !

— Shérif Bronson Stone, s'il te plaît, sois poli ! le réprimande sa mère.

La vieille femme regarde les Mystères Associés d'un air désolé.

— Le pauvre, je vous demande de l'excuser. Depuis que le prix lui est passé sous le nez, il est un peu grincheux.

Elle raccroche son arme et les invite à entrer. Puisque son fils refuse de bouger, elle les autorise à le rejoindre dans sa chambre. Le shérif Stone déprime au fond de son lit, surplombé d'une rampe de gyrophares de police. Il porte un pyjama couvert de grosses étoiles de shérif, ce qui ne manque pas de faire sourire la bande.

— Qu'est-ce que vous voulez? bougonne-t-il.

— Que vous nous disiez tout ce que vous savez sur Dead Justice, explique Fred.

— Quand le héros qu'on admire pense qu'on est le pire homme de loi que Crystal Cove ait jamais connu, il n'y a pas grand-chose à dire... soupire-t-il.

Les cinq amis n'ont jamais vu le shérif, d'ordinaire si sûr de lui, aussi abattu.

— Enfin, puisque vous êtes là, je vais tout vous raconter… poursuit-il en se levant de son lit.

Il s'assoit devant un vieux piano, installé dans sa chambre, et ponctue son récit de notes sinistres. Il leur apprend ainsi qu'avant que Dead Justice ne fasse son apparition, Crystal Cove était une ville sans foi ni loi. Il n'y avait pas encore de monstres, mais le crime et l'injustice y régnaient en maîtres.

— Puis, un jour, Williamson l'Irréductible, un justicier solitaire gaucher, est entré dans la ville, bien décidé à la nettoyer. Et c'est exactement ce qu'il a fait! Quand

il a débarqué, une bande de tueurs armés jusqu'aux dents dévalisait la banque pour la énième fois. Ils étaient au moins dix. Mais ils ont à peine eu le temps de sortir leur artillerie que Williamson les a tous désarmés. À Crystal Cove, on n'avait encore jamais vu personne manier le colt aussi vite ! Alors les habitants l'ont élu shérif et lui ont donné le surnom de Dead Justice.

Bronson Stone appuie brusquement sur une touche du piano, puis continue son histoire.

— Toutefois, il restait un criminel dont Dead Justice n'arrivait pas à se débarrasser : Nitro Wisinski, son ennemi juré. On l'appelait ainsi en référence à la nitroglycérine, une substance explosive qu'il utilisait

régulièrement pour réduire la banque en fumée. Avec sa moustache, ses petites lunettes rondes et son poncho mexicain, il ne payait pas de mine. Pourtant, derrière cette apparence trompeuse se dissimulait le bandit le plus malin et le plus dangereux qui eût croisé la route de Dead Justice. Celui-ci s'est juré de poursuivre Nitro jusqu'au bout du monde pour le capturer. Et c'est exactement ce qu'il a fait…

Le shérif Stone observe silencieusement son auditoire avant de reprendre.

— Pendant des jours et des nuits, Dead Justice a pourchassé son ennemi sans relâche, à travers les étendues hostiles de la vallée perdue de Crystal Cove. Leurs chevaux étaient épuisés, mais aucun des deux adversaires ne voulait capituler. Nitro Wisinski a cru pouvoir semer Dead Justice en gravissant les pentes brûlantes d'un volcan. Toutefois, l'intrépide justicier n'a rien lâché. Et la poursuite impitoyable a pris fin dans un lac de lave en fusion !

Dans la maison du ranger

Le shérif termine de raconter la légende de Dead Justice avec des trémolos dans la voix.

— On dit qu'avant de sombrer avec Nitro, il a juste eu le temps de lui passer les menottes. C'est la dernière fois qu'on l'a vu vivant...

Plus que quiconque, Véra sait qu'il ne faut pas prendre les légendes au pied de la lettre. Un détail a cependant retenu son attention.

— Vous êtes sûr que Dead Justice était gaucher ? demande-t-elle.

— C'était même son signe distinctif numéro un ! affirme le shérif.

— Eh bien, figurez-vous que notre fantôme a tiré sur nous de la main droite ! annonce Véra.

Le shérif se lève et jette son chapeau à terre.

— Alors ce n'est pas le vrai Dead Justice, ou je ne m'appelle pas shérif Bronson Stone ! rugit-il avec détermination.

— Et le Ranger de la Nuit, il n'ouvre pas les huîtres avec sa main droite, par hasard ? fait remarquer Scooby-Doo.

— Tu as raison ! répond Sammy.

— Alors, en voiture ! s'exclame Fred.

La maison du Ranger de la Nuit se trouve tout au bout d'un chemin longeant la mer, à plusieurs kilomètres du centre de Crystal Cove. Située à flanc de falaise, elle se dresse, sinistre, entre les ombres des sapins, sous la seule lumière de la lune.

Les membres de Mystères Associés garent la Mystery Machine un peu plus en hauteur, afin de ne pas se faire repérer. Accompagnés du shérif, ils descendent à pied vers l'inquiétante masure. Tenant fermement leurs lampes torches, ils s'introduisent à l'intérieur et trouvent rapidement la pièce principale. Celle-ci est remplie de meules de foin, comme si c'était une écurie.

— Le foin, c'est pour les chevaux… observe Véra.

— Et, justement, Dead Justice en a un ! ajoute le shérif.

À peine ont-ils entamé leur investigation qu'un bruit de moteur retentit

à l'extérieur. Scooby-Doo colle son museau à la fenêtre.

— C'est le Ranger de la Nuit! annonce-t-il.

— Vite, ne restons pas là, cachons-nous! s'écrie Fred.

L'énigmatique moustachu ouvre la porte, allume la lumière et enlève sa chemise, révélant un torse aussi musclé que poilu. Il se met à donner des coups de poing et de pied dans une meule suspendue au plafond,

comme s'il s'agissait d'un punching-ball. On dirait plus un ninja qu'un cow-boy… Puis il ramasse sa chemise et quitte la maison.

— Maintenant, on sait à quoi sert le foin, chuchote Fred.

— Aucune importance, notre ranger et Dead Justice ne font qu'un ! affirme le shérif.

— C'est faux ! proclame une voix lugubre.

La lumière s'éteint brusquement. L'ombre menaçante de Dead Justice envahit la pièce. Il pointe déjà son arme sur le groupe.

— Je vous avais pourtant prévenus !

Puis il se tourne vers son rival.

— Shérif Stone, tu es l'homme de loi le plus pathétique du ciel et de

l'enfer ! Et je sais de quoi je parle, puisque je connais les deux !

— Alors lui, c'est un vrai méchant… constate Scooby-Doo.

— Et il soigne son texte, ajoute Daphné.

Dead Justice s'avance vers eux et ordonne au shérif de lui rendre son insigne quand, soudain, l'un des murs de la pièce vole en éclats. Voilà une occasion unique de s'échapper ! Toute la bande s'élance sous les tirs démoniaques du cavalier fantôme. Les fuyards se laissent glisser vers l'extérieur et comprennent vite que c'est le Ranger de la Nuit qui les a sauvés. En effet, celui-ci est parvenu à

détruire la cloison grâce à son puissant 4×4.

— Ranger de la Nuit, on vous doit la vie ! le remercie Fred.

Le musculeux moustachu se contente d'un pouce levé et fait vrombir son moteur avant de disparaître.

— Pas très causant comme gars, observe Fred.

— Tu parles ! Il se réserve pour son blog ! ronchonne le shérif Stone.

Bizarrement, Dead Justice a disparu lui aussi. Et, encore plus bizarrement, le maire débarque sur les lieux.

— Nom d'un vampire édenté, Fred ! Que se passe-t-il encore ?

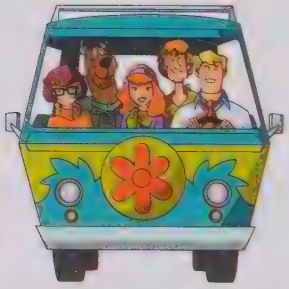
— Papa ! Mais que fais-tu ici ?

— Je cherchais le shérif. C'est sa chère maman qui m'a dit que vous étiez ici.

— Vous avez changé d'avis au sujet du prix ? se risque à demander le shérif, qui ne s'est toujours pas remis de son échec.

— Mieux que ça : vous êtes viré ! réplique le maire, sans prendre de pincettes.

— Quoi ?! s'exclament les Mystères Associés comme un seul homme.



6

La tête dans le sac

Le père de Fred reste intraitable. Il regarde Bronson Stone droit dans les yeux.

— Je ne veux pas de discussion ! Dead Justice va prendre votre place, un point, c'est tout. Et cette mesure prend effet immédiatement !

Il réclame son badge au shérif. Stone le détache de sa chemise et le lui tend, résigné.

— De toute façon, quoi qu'il arrive, je serai toujours le shérif Bronson Stone…

Il se renfrogne et gémit.

— C'est le nom que m'a donné maman quand je suis né.

— Genre, votre vrai prénom, c'est « shérif » ? s'étonne Sammy.

— Maman voulait tellement que je devienne un représentant des forces de l'ordre… avoue-t-il à demi-mot. Cette histoire va lui briser le cœur !

Il s'enfuit en pleurant. Quelques mètres plus haut, la silhouette ricanante de Dead Justice se dresse tel un sombre totem. Le fantôme est parvenu à ses fins. Véra est scandalisée.

— Monsieur le maire, vous commettez une grave erreur !

— Loin de là, croyez-moi ! se défend-il. Notre shérif d'outre-tombe ne va pas me coûter un centime ! C'est économique, un fantôme.

Sur ces mots, il s'en va comme si de rien n'était.

Les membres de Mystères Associés sont sous le choc. Bien que Bronson Stone soit rarement leur allié, ils

jugent la décision du maire parfaitement injuste.

— Résolvons cette énigme ! lance Fred. Nous devons bien ça au shérif…

Dès le lendemain matin, toute la bande reprend le chemin de la maison de Bronson Stone. Mais il n'est malheureusement pas là. Sa mère pleure à chaudes larmes. Elle leur explique qu'il s'est peut-être rendu au commissariat.

Sur place, Fred et ses amis retrouvent l'adjoint Buckner, seul. Il est en train de ranger les affaires du shérif dans un carton : sa tasse de café marquée d'une étoile, ses

papiers, la photo de sa maman... Bucky pleurniche, manifestement attristé par la décision du maire.

— Savez-vous où nous pouvons trouver le shérif? demande Véra.

— Normalement, je ne devrais rien dire à personne, mais il s'est fait embaucher à *La Belle Palourde*... répond-il en gémissant. Il s'occupe du bar à huîtres, au bord de la route.

Une nouvelle qui enchante Sam et Scooby!

— Ça tombe bien, j'ai un petit creux ! déclare Sammy.

Puis il se tourne vers Scooby-Doo.

— Que dirais-tu d'une brochette banane-palourdes ?

— Je dirais : pas lourdes à digérer ! répond son acolyte en riant à gorge déployée.

Daphné s'approche de Bucky et s'adresse à lui avec bienveillance.

— Laissez-nous ses affaires, nous allons les lui rapporter.

L'adjoint referme le carton et le tend à Fred.

— Merci beaucoup ! Je dois préparer le bureau pour l'arrivée de Dead Justice. Enfin, je veux dire le « shérif Justice »...

À ces mots, il éclate en sanglots. Les Mystères Associés le laissent à son

chagrin et se retirent discrètement. Dans la Mystery Machine, sur le chemin de *La Belle Palourde*, ils essaient d'établir une liste de suspects.

— Si le Ranger de la Nuit n'est pas Dead Justice, qui cela peut-il être? demande Daphné.

Assise à côté d'elle, Véra farfouille dans le carton contenant les affaires du shérif. Elle y trouve un carnet de

notes, dont le contenu attire immédiatement son attention.

— Ah, je crois qu'on tient un indice ! s'exclame-t-elle.

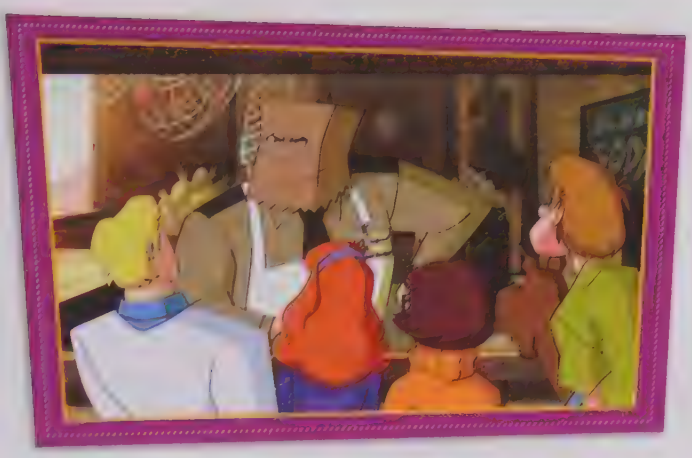
— Si je comprends bien, on ne va plus à *La Belle Palourde* ! se lamente Sammy.

— Au contraire, nous devons nous y rendre très vite ! le rassure Véra.

Fred donne un coup d'accélérateur. En quelques minutes, les voilà devant le petit cabanon du bar à huîtres. Bronson Stone s'active, un sac en papier percé de deux trous sur la tête.

— Shérif ! l'interpelle Fred.

— Il n'y a personne de ce nom-là ici ! Moi, c'est Dusac. Je suis le nouvel ouvreur d'huîtres. Je peux vous en ouvrir quelques-unes si vous voulez…



Le shérif Stone a tellement honte de ne pas être à la hauteur de Dead Justice et des espoirs de sa mère qu'il préfère cacher son visage derrière un sac en papier. Ridicule, mais touchant.

— Nous avons découvert une imposture, c'est pourquoi nous cherchons le shérif, explique Daphné.

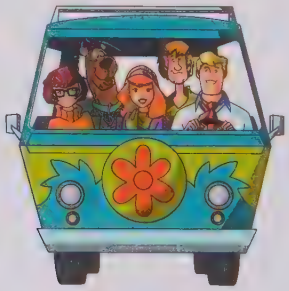
Elle prend sa voix la plus douce et joue sur la corde sensible avec malice.

— Nous avons besoin de son aide. Vous ne sauriez pas où il se trouve, par hasard ?

Le shérif hésite un instant, puis ôte le sac de sa tête. Rien ne pouvait lui faire plus plaisir que d'être ainsi sollicité !

— C'est moi ! Je suis le shérif Bronson Stone. Alors, vous croyez qu'on peut démasquer celui qui a manigancé cette fumisterie ?

— Oui, et je sais par quel moyen ! répond Véra avec assurance. Nous allons faire revenir un autre fantôme…



7

Fantôme contre fantôme

Après la dernière attaque de Nitro Wisinski, la banque de Crystal Cove a été totalement reconstruite. Depuis, elle est restée intacte. Du moins jusqu'à cette nuit... Une violente déflagration retentit à l'intérieur du bâtiment. De la rue, on peut voir les fenêtres illuminées par l'explosion. Un homme vêtu d'un chapeau de

cow-boy et d'un poncho sort précipitamment du bâtiment. Mais il n'ira pas loin : Dead Justice veille au grain. Il se dresse devant le voleur et l'interpelle.

— Celui qui cambriole une banque dans ma ville aura affaire à moi !

L'homme au poncho éclate d'un rire sardonique. Il craque une allumette et dévoile son visage. La flamme se reflète dans ses petites lunettes rondes.

— Content de te revoir, Dead Justice ! salue-t-il en souriant.

Les silhouettes démesurées des deux hommes se dessinent sur la façade de la banque. Ils ne sont qu'à quelques mètres l'un de l'autre. Les deux adversaires se font de nouveau face, plus d'un siècle après leur disparation tragique. Comme dans un western, on croirait qu'une scène de duel est sur le point de se jouer. Sauf que Dead Justice est tétanisé !

— Nitro Wisinski ! Mais… tu es… mort ! bafouille-t-il.

— Toi aussi ! ironise son ennemi juré.

Soudain, le fantôme du redoutable justicier n'est plus que l'ombre de lui-même. Des gouttes de sueur roulent sur ses tempes. Terrorisé, il lâche son

arme, puis tire sur les rênes de son cheval pour faire demi-tour.

— Eh bien, qu'est-ce qui te prend tout à coup ? On dirait que tu as vu un fantôme ! lance Nitro Wisinski.

— Ne t'approche pas de moi !

Dead Justice donne un coup d'éperons à son cheval et s'enfuit en galopant. La fameuse poursuite se répète. Mais, cette fois-ci, c'est Dead Justice la proie et Nitro Wisinski le

chasseur. Celui-ci siffle entre ses doigts pour appeler sa monture et s'élance aux trousses de son ennemi retrouvé. Il lance sur lui un bâton d'explosif, l'obligeant à interrompre sa course.

— On joue un peu moins les gros durs, maintenant, n'est-ce pas? s'amuse le détonant Nitro Wisinski.

Le cavalier fantôme grimace. Il se sent coincé mais refuse de se rendre. Nitro jette un autre bâton de dynamite dans sa direction. Dead Justice galope de plus belle dans les rues désertes de Crystal Cove. Il ne sait pas que ces explosions sont factices et il se rue finalement droit dans le piège que lui ont tendu les membres de Mystères Associés.

Daphné, Fred et Véra se dressent devant lui pour forcer son cheval

à s'arrêter. L'animal stoppe net sa course et envoie valser Dead Justice en ruant. Le cavalier fantôme en perd son chapeau.

Nitro Wisinski se tient juste derrière lui. Il met pied à terre, puis ôte son masque, révélant à Dead Justice sa véritable identité : Nitro Wisinski n'est autre que le shérif Bronson Stone. Véra avait bien dit qu'elle ferait revenir un autre fantôme ! Et Dead Justice est tombé dans le panneau !

— On vous a eu ! s'exclame Sammy.

— Pas encore !

Comprenant qu'il n'a plus rien à craindre ni à perdre, Dead Justice se relève et détale en courant.

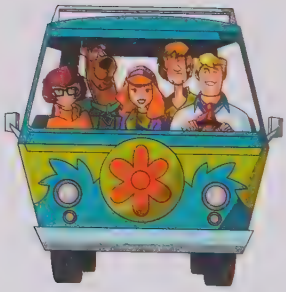
— Attention, il s'enfuit ! s'écrie Daphné.

— Pas de panique, j'ai tout prévu ! réplique Fred en tirant sur une corde.

Mais, comme pour le Piranha-Bouc, le mécanisme s'enraye encore. Fred insiste et tire de toutes ses forces. Le piège finit par se déclencher. Il était moins une ! Une cage de métal tombe sur le cavalier fantôme, l'empêchant de bouger. Le shérif Stone

et ses alliés d'un soir s'approchent de lui.

— Nous allons enfin savoir qui se cache derrière Dead Justice ! annonce Véra en posant ses mains sur le visage repoussant de l'imposteur…



8

Un nouvel ancien shérif

— L'adjoint Buckner ! s'exclament en chœur les Mystères Associés.

Le shérif Stone n'en revient pas.

— Bucky ? Vous étiez comme un frère pour moi ! Pourquoi ce stratagème ?

Véra dévoile les indices qu'elle a trouvés dans le carton : des feuilles

d'examen aux notes catastrophiques et couvertes de gribouillis.

— Il en avait assez d'être un simple adjoint, explique-t-elle. Il rêvait d'avoir le pouvoir et le prestige que confère le poste de shérif.

— Il a ainsi passé des examens pour obtenir cette promotion, mais il les a tous ratés… poursuit Fred. Toutefois, ce ne sont pas ses notes qui nous ont mis la puce à l'oreille.

— En effet, Bucky aime dessiner, et les croquis qu'il a griffonnés sur ses

copies ressemblent singulièrement aux balles de Dead Justice... ajoute Sammy.

— Il s'est trahi tout seul, conclut Scooby-Doo.

Assurément, Bucky ne s'est pas montré bien malin en mélangeant ses affaires et celles du shérif. Mais il avait vu juste en choisissant le déguisement de Dead Justice. Il savait que rien ne blesserait plus le shérif Stone que de perdre son poste au profit de son héros. L'adjoint Buckner, qui se rêvait justicier, terminera finalement sa carrière en prison. Aucune étoile ne brillera jamais sur sa chemise.

— La seule chose qui reste un mystère pour moi, c'est la composition des balles... avoue Fred.

— Ce sont des images de synthèse, déclare mollement Bucky.

Les mains agrippées aux barreaux de sa cage, il s'explique.

— De nos jours, tout n'est qu'images de synthèse. J'ai programmé un pistolet laser afin qu'il crée celle d'une balle.

Le shérif Stone se gratte l'arrière du crâne en soupirant. Une fois n'est

pas coutume, il remercie les membres de Mystères Associés.

— Bien que ça me fasse mal de l'admettre, je vous dois une fière chandelle, dit-il en ronchonnant.

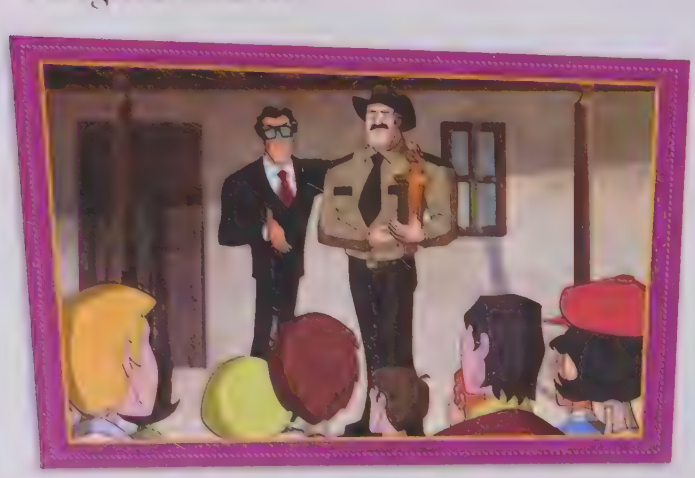
Encouragé par cet aveu, Fred pose une main réconfortante sur l'épaule du shérif. Mais leur associé d'un soir ne semble pas vraiment apprécier ce geste. L'amitié, ça ne se commande pas.

Le lendemain matin, alors que Bucky se morfond déjà dans une cellule, Bronson Stone retrouve officiellement son poste. Le maire lui remet le prix tant convoité. C'est Daphné

qui s'est chargée de le recoller. Il y a, bien sûr, moins de monde que pour la cérémonie officielle. Mais, cette fois, pas de faux Dead Justice à l'horizon pour jouer les trouble-fête. Et le shérif n'en est pas moins heureux pour autant.

— Chers concitoyens, notre belle ville accueille un nouvel ancien shérif ! déclare le maire.

— Merci beaucoup ! répond Bronson Stone. Et merci pour l'augmentation…



Qui ne tente rien n'a rien !

— Hein ? Une augmentation ? Mais il y a une heure, il n'y avait personne à votre poste ! Et ne me mettez pas au défi de trouver un autre shérif zombie, je pourrais bien le relever...

Le shérif Stone ne sait pas trop si le maire plaisante ou non. Dans le doute, il rit de bon cœur. Après tout, pour lui, tout est bien qui finit bien.

De son côté, Fred en profite pour essayer d'attirer l'attention de son père.

— Tu sais quoi ? Bucky s'en serait sorti s'il n'avait pas croisé notre bande de petits fouineurs. Peut-être que tu pourrais te fendre d'un remerciement, tu ne crois pas ?

Le maire pose une main mollassonne sur l'épaule de son fils.

— Hum… Oui, génial… bredouille-t-il avec un manque de conviction flagrant.

Puis il s'éloigne sans un regard ni un geste.

— Je vais être en retard au travail, tente-t-il de s'excuser avant de prendre la direction opposée à son bureau.

Fred a beaucoup de peine.

— Je me demande pourquoi je me fatigue…

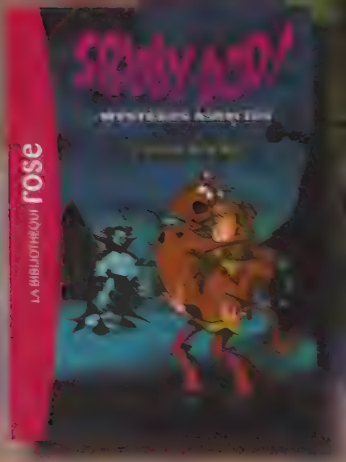
— Ne te décourage pas, il t'aime à sa façon ! le réconforte Daphné.

En guise de réconfort, justement, Fred et ses amis décident d'aller faire un tour à *La Belle Palourde.* Pour les féliciter de leur

bravoure, le Ranger de la Nuit leur offre un repas gratuit à volonté. Sam et Scooby-Doo ont déjà prévu de manger la part de Daphné. En tout cas, pour une fois qu'un adulte reconnaît l'utilité des Mystères Associés et les en récompense, ils auraient tort de s'en priver !

FIN

Retrouve très bientôt Scooby-Doo et ses amis dans La Terreur de la Nuit !

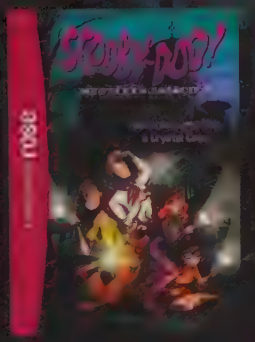


Sammy et Scooby-Doo sont aux anges : ils sont conviés à dîner chez leur idole de toujours, Vincent Van Ghoul, le célèbre acteur de films d'horreur ! Mais le rêve tourne rapidement au cauchemar lorsqu'ils découvrent qu'une horrible créature s'est invitée à leur soirée... Fred, Véra et Daphné réussiront-ils à les aider ?

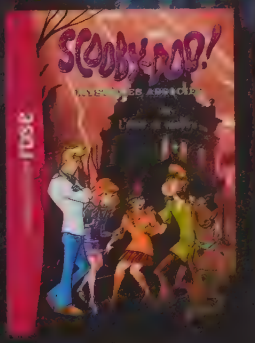
Pour tout savoir sur tes héros préférés, fonce sur le site

www.bibliotheque-rose.com

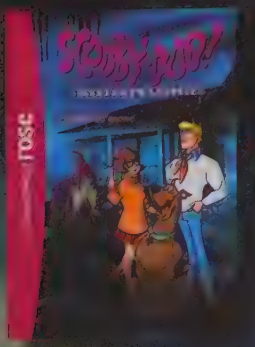
As-tu lu les autres aventures de Scooby-Doo et de la bande « Mystères Associés » ?



Tome 1
Monstrueux mystère
à Crystal Cove



Tome 2
L'élixir du vampire



Tome 3
L'ombre du gnome

Tome 4
La malédiction
du corps sans tête

The Bloody Spike

TABLE

1. Le retour de Dead Justice 11
2. Une incroyable surprise 21
3. Le Ranger de la Nuit 33
4. La légende de Dead Justice 45
5. Dans la maison du ranger 55
6. La tête dans le sac 65
7. Fantôme contre fantôme 75
8. Un nouvel ancien shérif 83

PAPIER À BASE DE FIBRES CERTIFIÉES

hachette s'engage pour l'environnement en réduisant l'empreinte carbone de ses livres. Celle de cet exemplaire est de :
350 g éq. CO_2
Rendez-vous sur www.hachette-durable.fr

Photogravure Nord Compo - Villeneuve-d'Ascq

Imprimé en Espagne par CAYFOSA
Dépôt légal : juin 2015
Achevé d'imprimer : mai 2015
16.2229.4/01 – ISBN 978-2-01-252667-9
Loi n° 49956 du 16 juillet 1949
sur les publications destinées à la jeunesse

SCOOBY-DOO!

MYSTÈRES ASSOCIÉS

Le justicier de la mort

Le shérif Stone est confiant : cette année encore, il s'apprête à recevoir le prix du meilleur homme de loi de Crystal Cove. Mais c'est compter sans le retour de Dead Justice, le célèbre justicier ! Le problème, c'est que celui-ci est mort il y a plus de cent ans... Scooby-Doo et ses amis parviendront-ils à élucider ce nouveau mystère ?

8-10 ans
96 pages

Humour-Aventure

Le site de tous les héros
www.bibliotheque-rose.com

Copyright © 2015 Hanna-Barbera
SCOOBY-DOO MYSTERY, INC. and all related characters and elements are trademarks of and © Hanna-Barbera. WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s15)

HACH35147

hachette JEUNESSE

La BIBLIOTHÈQUE rose

ISBN 978-2-01-252667-9

9 782012 526679

Code prix **BRV1** 16-2229-4

$ 8.9

P9-AXX-732